



TITLE:

コミュニティのデザイン

AUTHOR(S):

平本, 毅

---

CITATION:

平本, 毅. コミュニティのデザイン. デザイン学論考 2015, 4: 16-22

ISSUE DATE:

2015-07

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/218171>

RIGHT:

# コミュニティのデザイン

Designing the Communities

平本 毅

HIRAMOTO, Takeshi  
京都大学経営管理大学院特定助教



## 1 コミュニティとは何か

本稿ではデザイン学共通科目「組織・コミュニティデザイン論」で扱うデザイン領域のうち「コミュニティ」に的を絞って予備的な考察を行う。なお本稿は、『デザイン学論考 vol.3』所収の山内裕准教授著「社会をデザインする：予備的考察」（山内, 2015）<sup>i</sup>で行われた議論と、一定の基盤を共有している。

「コミュニティ」はおそらく、少なくとも市民活動の現場では、常にパスワード（一聴すると説得力があるように聞こえるが、実際はその意味が不明瞭であり具体性を伴わない語）であり続けてきた言葉であろう。筆者は自身のNPO活動を通じてまちづくり系の市民団体と接する機会が多いが、その過程で携わる人の多くが、おそらくそれをパスワードと知りつつ「コミュニティ」という言葉を使う。「コミュニティ」はある意味で、パスワードであるからこそ、市民活動の現場で使われやすいのかもしれない。誰もがその言葉の意味を厳密には知らないかわりに、たぶんそもそも厳密な意味など定められない言葉であることは知っているような、そのような概念であるからこそ、市民にとっては使い勝手が良い。

元々、わが国において「コミュニティ」は、期待的・当為的概念（理想の、期待される状態を規定する概念）として導入された。その端緒は1969年の国民生活審議会調査部会コミュニティ問題小委員会報告『コミュニティ～生活の場における人間性の回復』<sup>ii</sup>に求められる。戦後の高度経済成長が安定成長期へと移行しようとしていたこの時期に、多くの日本国民が直面していた都市生活の変容から生じる諸問題（地縁の希薄化、伝統的価値観の崩壊、地域社会への無関心 etc.）への処方箋として、「生活の場において、市民としての自主性と責任を自覚した個人および家庭を構成主体として、地域性と各種の共通目標をもった、

<sup>i</sup> 山内 裕. (2015). 社会をデザインする：予備的考察. デザイン学論考, Vol 3, pp. 17-27.

<sup>ii</sup> 国民生活審議会調査部会コミュニティ問題小委員会『コミュニティ～生活の場における人間性の回復』

開放的でしかも構成員相互に信頼感のある集団」と定義される「コミュニティ」の形成が目標とされたのである。このため、日本における「コミュニティ」は元々政策のための期待的・当為的概念であり、現状分析のための道具ではなかった。この時代に「コミュニティ」を作ること＝デザインすることの主たるものは、良く言えば「コミュニティ」形成の舞台となる場を整備すること、悪く言えばコミュニティセンターのようなハコモノを建てることだった。この時点では「コミュニティ」は、都市を舞台とし、「市民としての自主性と責任を自覚した個人および家庭を構成主体として、地域性と各種の共通目標をもった、開放的でしかも構成員相互に信頼感のある集団」を定義したものなのだから、その目指すものは旧来型の村落共同体の復興とは異なる所にあった。しかしこれは、実際の「コミュニティ」政策が展開する中で、様々な形で変容を被ることになる(森岡, 2008) <sup>iii</sup>。今日、限界集落でのコミュニティ復興が課題とされる時などには、そこでいう「コミュニティ」はほとんど村落共同体と変わらないものになっていることもある。ともかく、「コミュニティ」はこうして、人びとの暮らしの中にもたらされた。

一方でまた、「コミュニティ」は、筆者が専門とする社会学の中では、もっとも議論と経験的研究の蓄積が多い概念の一つである。もし都市社会学や地域社会学、農村社会学の仕事をするうえで「コミュニティ」という言葉を使いたいなら、膨大な量の既存研究を読み込んだうえで、この概念を使いこなす訓練を積みまなければならないだろう。マッキーバーが『コミュニティ』<sup>iv</sup>でこの言葉を使ったのが1917年のことだから、約一世紀分の歴史の厚みを振り返らなければならないわけである。その覚悟は筆者には到底ない。

「コミュニティ」概念の曖昧さは、この歴史の中で繰り返し議論されてきた(森岡, 2008)。マッキーバーの最初の定義は「地域に基盤をもった共同生活」というものだったが、1955年にヒラリーが社会学の既存研究における「コミュニティ」概念の定義を包括的に検討したところ、その時点で94種もの多種多様な定義を見出したという<sup>v</sup>。成員間の社会的相互作用や紐帯の存在、空間境界の存在、感情や価値観の共有などの要素も、「コミュニティ」の定義に使われうる。

こうした定義の曖昧さが問題になるのは、それが、研究に使う言葉だからである。「コミュニティ」という言葉の意味を厳密に定めることなしには、この語を研究に使うことができない。これが、「コミュニティ」研究者が直面してきた大きな課題であった。

<sup>iii</sup> 森岡清志編 (2008)『地域の社会学』有斐閣。

<sup>iv</sup> MacIver, R. (1917) *Community: A Sociological Study*. London: Macmillan.

<sup>v</sup> Hillery, G. (1955) Definitions of Community: Areas of Agreement, *Rural Sociology*, 20, 194-204.

## 2 「コミュニティ」概念の常識的用法

ところでいま、われわれは、「コミュニティ」を「デザイン」する学を学ぼうとしている。「デザイン」を学術的な営みの一部として位置づけようとするなら、「コミュニティ」の「デザイン」を行う際にもまた、「コミュニティ」概念の厳密化を行わなければならないのか。そして、「コミュニティ」概念の精緻な定義を通じてしか、その「デザイン」の仕方を学ぶことはできないのか。

もちろん、1節でごく部分的にやってみせたように、「コミュニティ」概念の変遷を追うことや、その本来の意義を考察すること、現代社会の諸問題とつき合わせてそれを定義し直すこと等々は、大きな意味のあることだろう。だが、「デザイン」が人びとの日常生活に関わっていくことである以上、他にもできることがあるはずだ。本稿で行うことは、この問題に取り組むにあたって少し違った視点を提供することである。

研究者と同様に、日常生活者もまた、「コミュニティ」という言葉を使っている。このことを考えてみたい。山内（2015）が注意を促すように、言葉を使うことは、たんに現実を描写することのみならず、現実を作り上げることである。つまり日常生活者は、「コミュニティ」という言葉＝概念を使って、物事を理解し、行為し、それにより日常生活の少なくとも一部分をおくっているのである。言い換えれば「コミュニティ」の語を用いることは、日常生活者の実践である。この、日常生活者による自然言語の使用を、曖昧で適当なことを行っているものとして切って捨てることは簡単だ。じっさい、多くの社会学者が行ってきたのはこの「切り捨て」であった。エミール・デュルケームは、有名な『自殺論』の中で次のように言った。

*自殺という言葉はしじゅう会話の中に登場するので、その意味はだれにとっても自明のもので、ことさら定義をくだすにはおよばないとおもわれるかもしれない。しかし、じつは日常語というものは、これによってあらわされている概念と同じように、いつも曖昧なものなのだ。*

(Durkheim, 1897=1985; 17) vi

日常生活者の使う言葉は曖昧なものだから、客観的な分析を行いたいなら、研究者の側が厳密な定義を定めてやらなければならない。この考え方は、程度の差こそあれ、「コミュニティ」を含めた）どんな概念の分析を行う際でもみら

vi Durkheim, E. (1897) *Le Suicide : Etudes de Sociologie*, Paris: Felix Alcan (宮島喬訳 (1985) 『自殺論』中公文庫.)

れるものである。

なるほど、この考え方はたしかに正しいように思える。操作的な変数の定義ができなければ、「自殺」という概念を、客観的な分析に耐えうる仕方を使うことはできないだろう。これに「もっともだ」と大勢の人が首肯する傍らで、どうもこれが「奇妙な」言い草に聞こえる、と一人首を捻っていたのが、後に会話分析 *conversation analysis* と呼ばれる分野の創始者となったハーヴェイ・サックスという青年だった (Sacks, 1963=2013) <sup>vii</sup>。サックスはだいたい次のようなことを考えた。

日常生活者は、まったく問題なく「自殺」することができる。と、いうとなんだか不謹慎なことを言っているようだが、誰かが亡くなったとき、我々はそれが「自殺」や「事故死」「自然死」「他殺」等々のどれであるかを、区別して捉える仕方を知っている。もちろん、サスペンスドラマの題材としてよく取り上げられるように、ある死が「自殺」なのか「他殺」なのかが、曖昧なケースもあるだろう。だがその場合にも、本人の意図が明確でないとか、状況としては自殺が有力だが、死の直前にとった行動は自殺者のそれとは考えにくいとか言って、我々はどうしてそれが曖昧なケースとして扱いうるかを言い当てることができる。つまり、「自殺」という言葉で何が表現されるか、それは他の死とどう違うのか、ある場面である死を適切に「自殺」と呼ぶにはどうしたらよいかを、日常生活者はその言葉の意味を厳密に、科学的に定義せずとも知っている。だから、その知識の秩序立った性質を、それ自体観察する社会学もあってよいはずだ。その知識は、日常生活者の常識的知識 *commonsense knowledge* (Garfinkel, 1967) <sup>viii</sup> である。我々が送る日常生活は、「自殺」や「宗教」、「契約」「家族」等々の社会現象を、社会成員自身が言語のはたらきの下に常識的に理解し、区別し、実行していつているからこそ秩序立ったものとして成立している。

以上とほぼ同じことを、1965年にエゴン・ビットナーという社会学者が「組織」という概念について論じていた <sup>ix</sup>。組織論ではしばしば「公式組織 (組織図に表象されるような明示的で制度的なつながりに基づく組織) / 非公式組織 (人間関係や偶発的要因によってつながる組織)」といった、組織構造を区別する概念が使われる。そして、公式組織が組織の実体を表していないとか、公式組織と非公式組織の機能の違いは何かといったことが論じられる。しかし、組織形態の何が公式で何が公式でないかは、そもそも組織成員自体が日々の仕事の中で

<sup>vii</sup> Sacks, H. (1963) "Sociological Description," *Berkeley Journal of Sociology*, Vol. 8, pp.1-16 (南保輔・海老田大五朗訳 (2013)「社会学的記述」『コミュニケーション紀要』Vol. 24, pp.77-92.) .

<sup>viii</sup> Garfinkel, H (1967) *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall pII.

<sup>ix</sup> Bittner, E. (1965). The concept of organization. *Social research*, 239-255.

直面し、言い表し、取り組んでいる秩序立った事柄であるはずだ。であるとすれば、組織成員自身の「組織」にまつわる概念の常識的用法を調べることができるだろう。

「組織」と同様に日常生活者は、具体的にその語を口に出すか否かにかかわらず、「コミュニティ」概念を、自分たちの常識的な理解の下に把握し、それを用いて生活している。「コミュニティ」概念の学術的定義が曖昧であることと、この概念を使って行われる日常の諸活動が秩序立っていることは区別されなければならない。要するに本稿で筆者が主張したいことは、「コミュニティ」概念を人が用いる仕方を、実践をみることによって、そこからデザインの方法を学ぶということである。

### 3 コミュニティデザイン

1節で論じたように、「コミュニティ」という言葉は行政主導で人びとの暮らしの中にもたらされたものであったが、90年代以降の非営利活動の普及もあって、いまや（少なくとも一部の）市民活動の現場でこの言葉が多用されている。

最近、「コミュニティデザイン」を仕事にする人がでてきはじめている。東北芸術工科大学・京都造形芸術大学の山崎亮氏はその第一人者である。兵庫県三田市の有馬富士公園、鹿児島県鹿児島市のマルヤガーデンズ、兵庫県姫路市のいえしまプロジェクトなどのデザインが、その代表的な仕事として知られる。

彼は「コミュニティデザイン」が、「人のつながりのデザイン」（山崎, 2011; 20）<sup>x</sup>であるという。もちろんこれは、仲のよい人間関係を作ろうとか、友人を大事にしようとか、そういったことではない。「人のつながりのデザイン」をもう少し具体的にいうと、「人の集まりが力を合わせて目の前の課題を乗り越え、さらに多くの仲間を増やししながら活動を展開することを支援する」（山崎, 2012; 123）<sup>xi</sup>ことが目指される。その具体的な手法についてはここでは紹介しないが、フィールドワークやワークショップを繰り返してそこに人のつながりを作り出し、意識を共有する方法がよくとられる。

彼が自分の仕事を「コミュニティデザイン」と呼ぶ際に強調することは、それをハードのデザインと差異化することである。1970年代のハコモノ施策や、便利なモノを作ってそれで終わりという試みと区別して、彼は「コミュニティデザイン」の語を使う。彼の主著『コミュニティデザイン：人がつながるしくみをつくる』の第1部のタイトルは「つくらない」デザインとの出会い」である。た

<sup>x</sup> 山崎亮（2011）『コミュニティデザイン—人がつながるしくみをつくる—』学芸出版社。

<sup>xi</sup> 山崎亮（2012）『コミュニティデザインの時代 自分たちで「まち」をつくる』中公新書。

しかに「コミュニティ」は、現代の日本社会において、モノ／コト、ハード／ソフトの二分法が使われた際に、後者の項を表す概念として使われうるだろう。このとき、「コミュニティ」概念がどれだけ学術的に厳密に使われているかは、問われない。そもそも「人のつながり」や「人の集まり」とは何なのか。それは既存のグループ・ダイナミクス研究や社会ネットワーク論、組織論といった分野で論じられてきたものの中でどう位置づけられ、また「コミュニティ」概念の構成要素と整合的なのかどうか。こういったことは、問題にならない。「コミュニティ」概念が、モノ／コト、ハード／ソフトのうちコトやソフトの方を緩やかに指示していることや、「人のつながり」や「人の集まり」と結びつけられるものであることが、實際上十分な程度にわかりさえすれば、それで問題ないのである。むしろ、1節でも示唆したように、曖昧さを含む概念であるからこそ、「コミュニティデザイン」に携わる者は自分の立場を表明し、仕事を行うことができる。

「コミュニティ」概念の使用についても一つ例を挙げよう。筆者は、「つながるKYOTOプロジェクト」<sup>xii</sup>と呼ばれるNPO法人の副理事長を勤めている。このNPOは、「地域の居場所」「まちの居場所」「まちの縁側」「地域の縁側」、あるいは単に「居場所」等々の名で呼ばれる、地域住民が自由に集まって交流し、時間を過ごす場の活動支援を行う団体である。高齢者のふれあいサロン、心身障がい者のための就労支援施設、母親のための子育て支援カフェ、多世代交流の場、まちづくりの拠点、認知症カフェ、地域住民の憩いの場、アート活動の発表の場、オーガニックカフェ等々の多種多様な場所が、「居場所」に包括される。この「居場所」はまた、「コミュニティカフェ」(倉持, 2014) <sup>xiii</sup>とも呼ばれる。「居場所」のうち飲食を提供する一部のものを、ただの「カフェ」や「喫茶店」と呼んでしまうと「居場所」の性質を言い表すことができない。そこで選ばれるのが、商業的な「カフェ」と区別される「コミュニティカフェ」である。ここでも、「コミュニティ」の意味は厳密には定められていない。ここでの語の用法の重点は「コミュニティ」の意味内容にあるのではなく、商業的なそれとの差異化自体にあるからである。

## 4 まとめ

本稿では「コミュニティデザイン」についての予備的な考察を行った。「コミュニティ」は曖昧で、捉えがたい対象である。だが実体化できないものや、厳密

<sup>xii</sup> <http://datsumuensyakai.jimdo.com>

<sup>xiii</sup> 倉持香苗 (2014)『コミュニティカフェと地域社会——支え合う関係を構築するソーシャルワーク実践』明石書房。

に定義できないものは扱うことができないと考える必要はない。デザインの対象／主体である日常生活者は、大きな問題なく「コミュニティ」概念を使って生活している。その実践の秩序だった性質を観察することは、日常生活者に出来ているのと同様に、デザインを学ぶ者にも可能なはずだ。

本稿では3節で「コミュニティ」をデザインする側の実践にごく簡単に触れたが、デザインされる側や第三者もまた、実践の内側にいる。農村であれ都市であれ、一定の空間境界を共有する人びとの間には、たしかになんらかの共同性が生じるだろう。「コミュニティ」概念はその境界を定めたり、課題の同定を手助けしたり、外部との間で軋轢を生じさせたり、コミュニティデザイナーのようなよそ者を受け入れたりといった、多種多様な活動を可能にする。

具体的にどうすればうまく「コミュニティ」をデザインできるのか、そのノウハウは今はまだないように思う。フィールドワークにせよワークショップにせよ、とにかくデザインの対象となる人びとの実践の場に寄り添っていくこと。その「コミュニティ」の外縁がどこかや、人びとの問題関心が何かを外側から物差しをあてて測らないこと。デザインの成果を評価する際にも、その基準を外部から持ち込まないこと。さしあたりこうしたことに留意しながら、デザインに携わっていくべきだろう。

#### 「デザイン学」への問い

- + コミュニティ概念の曖昧さは問題か
- + コミュニティをデザインすることは可能か